

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah disajikan hasil dan pembahasan mengenai variabel kebiasaan belajar, karakteristik berpikir kreatif dan strategi pemecahan masalah pada bab sebelumnya peneliti menarik kesimpulan pada ketiga variabel sebagai berikut:

1. Berdasarkan aspek kepercayaan diri pada variabel kebiasaan belajar, responden dengan nilai skor tertinggi sering menyelesaikan soal matematika sulit tanpa bantuan orang lain, menggunakan penyelesaian yang diperoleh sendiri, lebih menyukai dan yakin terhadap penyelesaian tersebut, jarang mencocokkan hasil yang diperolehnya sendiri dan tidak merasa membuang waktu ketika menyelesaikan soal matematika sulit. Kebiasaan belajar responden dengan nilai skor terendah serupa dengan responden tertinggi hanya berbeda pada keyakinan atas penyelesaian yang diperolehnya dan terkadang menggunakan penyelesaian yang tidak diperolehnya sendiri.
2. Berdasarkan aspek minat dan rasa ingin tahu pada variabel kebiasaan belajar, responden dengan nilai skor tertinggi dan terendah selalu belajar matematika walaupun sedang tidak berencana mengikuti olimpiade dalam waktu dekat dan melanjutkan belajar jika rasa jenuh sudah hilang, membaca beragam buku dan sumber bacaan lainnya untuk mencari ilmu matematika baru. Karena keduanya merasa ilmu yang diperoleh dari guru/pelatih maupun dari kompetisi olimpiade masih kurang.
3. Berdasarkan aspek tekun pada variabel kebiasaan belajar, responden dengan nilai skor tertinggi dan terendah selalu meluangkan waktu untuk belajar matematika, mengerjakan soal dengan beberapa soal ketika belajar, tidak melewatkan soal matematika yang sulit dan terus berusaha mencari

penyelesaiannya. Namun dari keempat responden yang dibahas pada aspek ini, hanya satu responden yang lebih memilih belajar daripada bermain.

4. Berdasarkan aspek fleksibilitas pada variabel kebiasaan belajar, responden dengan nilai skor tertinggi dan terendah melakukan kegiatan belajar matematika bersama dengan temannya masing-masing namun lebih menyukai sendiri, memberikan kesempatan temannya untuk berpendapat. Pada kegiatan belajar bersama hanya R2 yang merasa kegiatan tersebut efisien.
5. Pada variabel karakteristik berpikir kreatif didapati secara umum karakteristik keenam responden dominan pada aspek berpikir lancar (*fluency*). Secara khusus karakteristik berpikir kreatif keenam responden tidak hanya dominan pada aspek tersebut saja, namun setiap responden dominan pada aspek yang berbeda. Seperti terdapat satu responden yang memiliki karakteristik dominan aspek berpikir luwes (*flexibility*), terdapat dua responden yang memiliki karakteristik dominan aspek berpikir orisinal (*originality*) dan terdapat dua responden yang memiliki karakteristik dominan aspek berpikir terperinci (*elaboration*). Walaupun untuk nilai skor aspek berpikir terperinci (*elaboration*) tidak mendapatkan nilai skor maksimal, karena menggunakan proses yang serupa dengan temannya dan pernah mengerjakan soal serupa sebelumnya.
6. Pada variabel strategi pemecahan masalah didapati pada tipe soal aljabar dan tipe soal teori bilangan, strategi pemecahan masalah yang dapat digunakan adalah strategi memecah tujuan dan strategi berpikir logis. Pada tipe soal geometri strategi pemecahan masalah yang dapat digunakan sama hal nya dengan strategi penyelesaian pada tipe soal aljabar dan tipe soal teori bilangan, namun yang membedakannya adalah penggunaan strategi membuat diagram. Sedangkan pada tipe soal kombinatorika strategi pemecahan masalah yang digunakan adalah strategi memperhitungkan setiap kemungkinan dan strategi berpikir logis.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini berikut dipaparkan beberapa rekomendasi yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Siswa perlu banyak berlatih soal matematika yang sulit sehingga nantinya terbiasa dan menumbuhkan kepercayaan diri atas hasil yang diperolehnya sendiri. Oleh karena itu guru/pelatih perlu memberikan beberapa latihan soal matematika sulit setiap kegiatan pembelajaran.
2. Siswa perlu lebih sering mengajukan pertanyaan agar dapat menambah ilmu pengetahuannya dan lebih sering memberikan jawaban agar guru/Pembina dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa tersebut. Oleh karena itu guru/pelatih perlu memberikan peluang bertanya maupun menjawab secara merata kepada seluruh siswa.
3. Siswa perlu dapat membagi waktu antara belajar dan bermain agar nantinya kegiatan hariannya lebih terorganisir. Oleh karena itu orang tua perlu membantu siswa untuk dapat membagi waktu dengan baik.
4. Siswa perlu lebih fokus saat kegiatan diskusi berlangsung dan membaca materi yang nantinya didiskusikan terlebih dahulu agar kegiatan diskusi dapat berjalan lebih efisien. Oleh karena itu guru/pelatih perlu membantu mendampingi kegiatan diskusi siswa dan memberikan arahan dalam pelaksanaannya.
5. Siswa perlu mendapatkan waktu atau program khusus sehingga mereka dapat belajar secara maksimal dan memberikan pembelajaran dimana siswa diajarkan mandiri dalam belajar. Oleh karena itu guru/pelatih dan pihak sekolah perlu mengadakan program khusus kegiatan belajar di luar jam pembelajaran kelas dimana guru hanya sebagai fasilitator.
6. Dapat dilakukan penelitian lebih lanjut tentang proses berpikir anak olimpiade dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah.